

# Lernspiele

# Religion



- Auflockerung im Unterricht
- Steigerung der Motivation
- Wiederholung von Sachkenntnissen



Lernen mit Erfolg

**KOHL** VERLAG

# Lernspiele Religion

1. Digitalauflage 2020

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020  
Alle Rechte vorbehalten.

Inhalt: Corinna Müller  
Umschlagbild: © JackF - AdobeStock.com  
Illustrationen: Corinna Müller & clipart.com  
Redaktion: Kohl-Verlag  
Grafik & Satz: Kohl-Verlag

**Bestell-Nr. P12 469**

**ISBN: 978-3-96624-716-0**

## Bildquellen:

S. 2: © Africa Studio - AdobeStock.com

© Kohl-Verlag, Kerpen 2020. Alle Rechte vorbehalten.

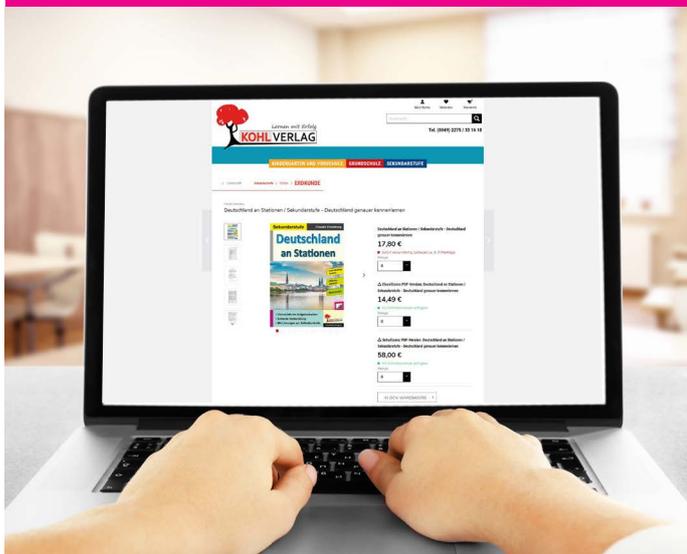
Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt und unterliegen dem deutschen Urheberrecht. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages (§ 52 a UrhG). Weder das Werk als Ganzes noch seine Teile dürfen ohne Einwilligung des Verlages an Dritte weitergeleitet, in ein Netzwerk wie Internet oder Intranet eingestellt oder öffentlich zugänglich gemacht werden. Dies gilt auch bei einer entsprechenden Nutzung in Schulen, Hochschulen, Universitäten, Seminaren und sonstigen Einrichtungen für Lehr- und Unterrichtszwecke. Der Erwerber dieses Werkes in PDF-Format ist berechtigt, das Werk als Ganzes oder in seinen Teilen für den Gebrauch und den Einsatz zur Verwendung im eigenen Unterricht wie folgt zu nutzen:

- Die einzelnen Seiten des Werkes dürfen als Arbeitsblätter oder Folien lediglich in Klassenstärke vervielfältigt werden zur Verwendung im Einsatz des selbst gehaltenen Unterrichts.
- Einzelne Arbeitsblätter dürfen Schülern für Referate zur Verfügung gestellt und im eigenen Unterricht zu Vortragszwecken verwendet werden.
- Während des eigenen Unterrichts gemeinsam mit den Schülern mit verschiedenen Medien, z.B. am Computer, Tablet via Beamer, Whiteboard o.a. das Werk in nicht veränderter PDF-Form zu zeigen bzw. zu erarbeiten.

Jeder weitere kommerzielle Gebrauch oder die Weitergabe an Dritte, auch an andere Lehrpersonen oder pädagogische Fachkräfte mit eigenem Unterrichts- bzw. Lehrauftrag ist nicht gestattet. Jede Verwertung außerhalb des eigenen Unterrichts und der Grenzen des Urheberrechts bedarf der vorherigen schriftlichen Zustimmung des Verlages. Der Kohl-Verlag übernimmt keine Verantwortung für die Inhalte externer Links oder fremder Homepages. Jegliche Haftung für direkte oder indirekte Schäden aus Informationen dieser Quellen wird nicht übernommen.

Kohl-Verlag, Kerpen 2020

## Unsere Lizenzmodelle



## Der vorliegende Band ist eine PDF-Einzellizenz

Sie wollen unsere Kopiervorlagen auch digital nutzen? Kein Problem – fast das gesamte KOHL-Sortiment ist auch sofort als PDF-Download erhältlich! Wir haben verschiedene Lizenzmodelle zur Auswahl:



	Print-Version	PDF-Einzellizenz	PDF-Schullizenz	Kombipaket Print & PDF-Einzellizenz	Kombipaket Print & PDF-Schullizenz
Unbefristete Nutzung der Materialien	X	X	X	X	X
Vervielfältigung, Weitergabe und Einsatz der Materialien im eigenen Unterricht	X	X	X	X	X
Nutzung der Materialien durch alle Lehrkräfte des Kollegiums an der lizenzierten Schule			X		X
Einstellen des Materials im Intranet oder Schulservers der Institution			X		X

Die erweiterten Lizenzmodelle zu diesem Titel sind jederzeit im Online-Shop unter [www.kohlverlag.de](http://www.kohlverlag.de) erhältlich.

# Motivierende Lern- und Quizspiele für den Religionsunterricht (Klassen 2–6)

## Vorwort

Von Spielen geht grundsätzlich ein hohes motivierendes Potenzial aus. Die langjährige Erfahrung als Lehrerin zeigt, wie schnell Kinder für Spiele im Unterricht zu begeistern sind, wie gerne sie diese einfordern und selbst bei der x-ten Wiederholung des gleichen Spiels mit Elan bei der Sache sind. Die Schülerinnen und Schüler können dabei ihr Wissen im wahrsten Sinne des Wortes spielend aktivieren, auffrischen, vertiefen und sichern.

Grundsätzlich geht es im Religionsunterricht natürlich um mehr als um Sach- bzw. Wissensfragen. Es geht um die intensive Auseinandersetzung mit Glaubensinhalten und somit nicht nur um rein abfragbares Wissen. Aus diesem Grund werden insbesondere folgende Einsatzmöglichkeiten der Spiele favorisiert: Besonders geeignet sind die Spiele gegen Schuljahresende, zum Beispiel als Idee für die letzte(n) Religionsstunde(n) vor den Ferien. Diese kann mit den in dem Heft vorgestellten Anregungen sinnvoll gefüllt werden, anstelle der so häufig eingesetzten Videofilme. „Wir spielen ein Spiel“ – statt: „Wir gucken einen Film.“ Zur Auflockerung und als Motivationsschub können einzelne Spiele ebenso dienen oder als sinnvoller Zeitfüller, falls man mit seinem Unterrichtsinhalt früher als geplant fertig geworden sein sollte, was jedoch im Unterrichtsalltag äußerst selten der Fall ist. Geeignet sind die Spiele ebenso am Ende einer Unterrichtsreihe, um die Inhalte spielerisch abzuschließen. Ein Teil der Ideen kann auch als Freiarbeitsmaterial genutzt werden oder, falls vorhanden, für die Religionsecke im Klassenraum. Bei Vertretungsstunden können die Spiele ebenso eine sinnvolle Verwendung finden.

Alle Spielideen sind ausnahmslos ohne große, aufwändige Vorbereitung und hohem Materialeinsatz sofort einsetzbar. Sie variieren stark im Anforderungsgrad und sollten entsprechend der sachstrukturellen Voraussetzungen der Lerngruppe ausgewählt werden. Mögliche Quizfragen zu den einzelnen Spielen können dem Anhang entnommen werden. Hier kann die Lehrperson eine entsprechende Auswahl treffen und auch selbstständig Ergänzungen vornehmen. Viele Spiele aus dem Fach Mathematik, die Kinder lieben und immer wieder gerne einfordern, wie z.B. das bekannte Eckenrechnen oder Lanzenstechen, lassen sich auch für den Religionsunterricht nutzen. Einige Ideen sind deshalb dem Mathematikunterricht entnommen und entsprechend für den Religionsunterricht modifiziert worden.

Grundsätzlich sollen die Ideen der Auflockerung, Motivation sowie der Wiederholung und Vertiefung von Sachkenntnissen dienen. Das schnelle Abrufen von Sachwissen wird bei vielen Spielen zusätzlich trainiert. Die Spiele sollen also dazu beitragen, Gelerntes in Erinnerung zu rufen, Wissen zu vertiefen und zu sichern – und das auf spielerische, motivierende Art und Weise.

Viel Freude beim Einsatz der Lernspiele wünschen der Kohl-Verlag und

*Corinna Müller*

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	Lanzenstechen oder „Stay or go“ .....	5
<b>2</b>	Ecken-Reli .....	6
<b>3</b>	Schnell zur Kirche! .....	7–9
<b>4</b>	Motivchen-Spiel .....	10–12
<b>5</b>	Akrostichon-Spiele .....	13–19
	• Blitz-Akrostichon .....	13–15
	• Buchstabensammler .....	16–17
	• Akro-Geschi .....	18–19
<b>6</b>	Die etwas andere Reise nach Jerusalem .....	20–21
<b>7</b>	Reliwörterpezialist .....	22–23
<b>8</b>	Quiz-Stars .....	24
<b>9</b>	ABC-Liste .....	25–28
<b>10</b>	Rettet die Gemeinde! .....	29–30
<b>11</b>	Ein neues Gemeindemitglied .....	31–32
<b>12</b>	Helft dem verlorenen Schaf! .....	33–34
	Anhang: Auswahl an Quizfragen zu verschiedenen Themengebieten .....	35–40